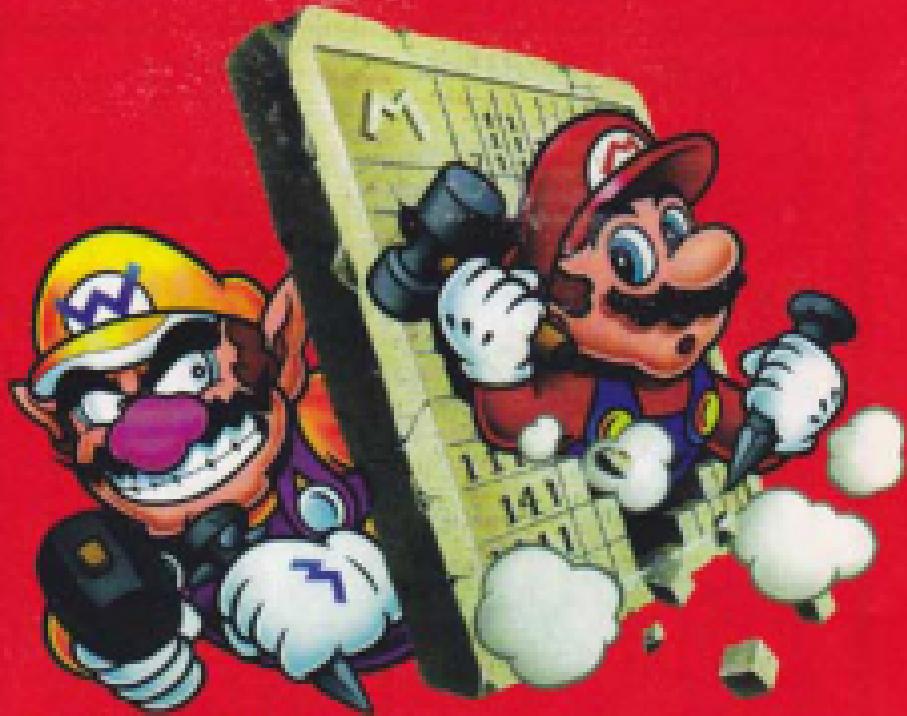


Nintendo®

スーパー ファミコン®



マリオの
スーパー ピンチドス™



取扱説明書

SHVC-ACXJ-JPN

●ごあいさつ●

このたびは任天堂スーパーファミコン専用ソフト「マリオのスーパーピクロス」をお買い上げいただきまして誠にありがとうございました。

ご使用前に取り扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

安全にご使用していただくために…



警 告

疲れた状態や、連続して長時間にわたるご使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。

ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診療を受けてください。

ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。

他の要因により、手や腕の一部に傷害が認められたり、痺れでいる場合には、ゲームすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。



注 意

- 健康のため、ゲームや衛星データ放送をお楽しみになる時は、画面からできるだけ離れてご使用ください。
- 長時間使用する時は、適度に休憩をしてください。めやすとして1時間ごとに10~15分の小休止をおすすめします。

機器の取り扱いについて…



警 告

- 火災や感電を防止するために次のことに注意してください。
- 使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いてください。
- 分解や改造やご自身での修理は絶対にしないでください。



注 意

スーパーファミコンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影式のテレビ)に接続すると、残像現象(画面焼け)が生ずるため、接続しないでください。

し ょうじょう

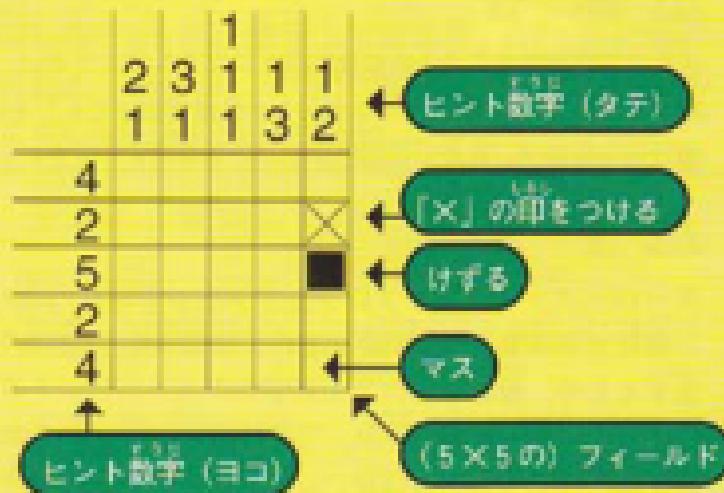
使用上のおねがい

- 精密機器ですので、極端な温度条件下でのご使用や保管および強いショックを避けてください。
- 電子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- カセットの脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。

このゲームはマルチプレイヤー5を接続したまま遊ぶことはできません。もし誤って接続したまま本体の電源を入れた場合は、画面にメッセージが表示されますので、コントローラコネクタに直接コントローラもしくはスーパーファミコンマウスを接続してください。

ピクロスってなに？

「ピクロス」とは、画面の上と左にある数字を手がかりに、フィールド上のマスをけずつていき、絵を完成させるパズルゲームです。



●ヒントの数字は上から、もしくは左から読みます。数字は、その列のマスを連続してけずる数を意味しています。数字が複数ある場合は、連続してけずるマスが複数あります。そして、それらは必ず1マス以上離れていることをしめしています。

●けずってはいけない場所がわかったら「X」の印をつけておくと、手がかりが増えるので便利です。

たとえば…

「5」は、5つ連続してけずるマスがあることをしめしています。「1 3」は、上から（あるいは左から）順に1つけずるマスと、3つけずるマスがあることをしめしています（その間に、必ず1マス以上あけます）。

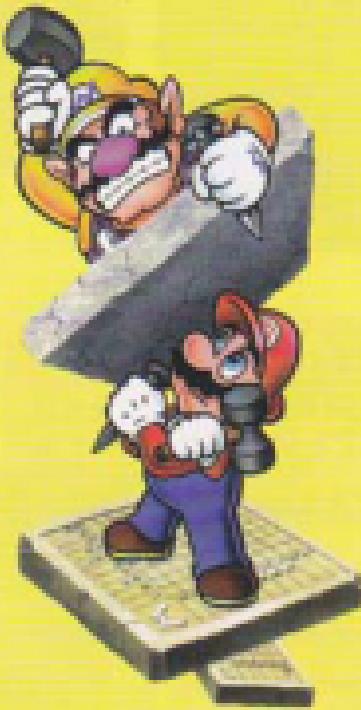
3	1
1	3
5	

また、「1 2」は、右の図のように3通りの可能性が考えられます

1	1	1
2	2	2

●フィールド上にけずるべきマスをすべてけずると、絵が完成します。フィールドの種類は、 5×5 、 10×10 、 15×15 、 20×20 、 25×25 の5種類です。フィールドが広くなればなるほど、むずかしいと考えてよいでしょう。

どんなにむずかしい問題でも、ヒントの数字のみを手がかりにして論理的に解くことができます。けずったり、「×」をつけるのに「カン」を必要とすることは一切ありません。

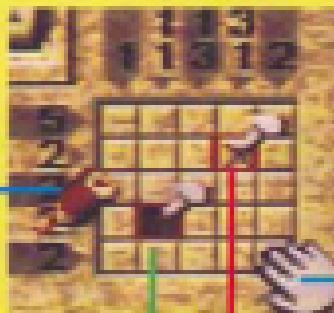


もくじ

●ピクロスってなに？	2
●コントローラの基本操作	4
●ゲームのはじめかた	5
●マリオのピクロスのあそびかた	6
●ワリオのピクロスのあそびかた	7
●プレイヤーを助ける便利な機能	8
●ピクロスのコツ	10
●スタッフリスト	16

コントローラの基本操作

ピックのカーソルをヒント数字上に移動させると、えんぴつの形に変わり、数字にチェックをつけられます。



マスの上でもう一度同じ動作を繰り返すと、手のカーソルがあらわれ、けずったマスや「×」の印のマスを元にもどしてくれます。



スタートボタン

問題解答中にポーズをかけ
「キワップ」「セーブ」などをするときに使います。

十字ボタン

カーソルを上下左右に移動させます。



A・Yボタン

けずるハンマーの絵があらわれ、マスをけずります。いろいろな決定にも使います。

B・Xボタン

「×」の印けずらないことがわかったマスに「×」の印を付けます。キャンセル、前の画面にもどるときにも使います。

左・右ボタン、SELECTボタンは使用しません。
参考：スーパーファミコンマウスの操作法→6~7ページ。

ゲームのはじめかた

電源をいれると、オープニング画面がでできますので、スタートボタンを押してください。SAVE DATA 1またはSAVE DATA 2を十字キーの上下でえらんでAボタンで決定します。すると、下のような画面がでできます。



十字ボタンで「レベル1」を選択し、Aボタンで決定してください(あそびかたを知りたい方は「あそびかた」をえらんでください)。



ひとさし指の形のカーソルを十字ボタンで動かして
?マークを選択すると、ピクロス問題画面がでできます。問題は
難易度が低い順に並んでいますが、どれからでもえらべます。

A～しまでの12問をすべて解くと、レベル1はクリアです(クリアしたレベルにはハンマーのマークが表示されます)。すると、マリオのピクロスレベル2,3,4と、ワリオのピクロスがあそべるようになります。さらに上のレベルをクリアしていくと、あそべる問題がどんどん増えていきます。

マリオのピクロスのあそびかた

●ヒントルーレット

マリオのピクロスでは、各パズル画面の最初に「ヒントを使う?」とおいてきます。ここで「はい」をえらぶと、ヒントルーレットがまわりますので、Aボタンでストップをかけてください。とまったタテの列とヨコの列の答えがすべてわかります。

ヒントルーレットは制限時間の範囲内でも何回でも使うことができます。しかし、そのときは1回使うたびに持ち時間が5分減らされます。

●制限時間30分以内に船を完成させることができなければ、ゲームオーバーです。

●ミスをすると（けずってはいけないマスをけずると）持ち時間がマイナスされます。1回目のミスはマイナス2分、2回目のミスはマイナス4分、3回目以降のミスはマイナス8分ですので、慎重に解いてください。（「×」印のつけまちがいはミスなりません。）

マリオの スーパー ピクロス

LEVEL 1

↓
LEVEL 2~4

↓
LEVEL 5~7

↓
LEVEL 8~10

↓
SPECIAL

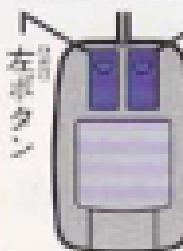


「マリオのスーパー ピクロス」は、スーパーファミコンマウスでもあります。

マウスの場合、左ボタンで「けずる」「決定」、右ボタンで「[×]」の印」「キャンセル・前の画面にもどる」です。

左ボタン 右ボタン 本体を動かして、カーソルを移動させます。

左ボタン ゲームをはじめるときは、マウスマウス本体を移動させカーソルを動かしてメニューを選択し、左ボタンで決定します。



ワリオのピクロスのあそびかた

ワリオの
スーパーピクロス

LEVEL 1

LEVEL 2~4

LEVEL 5~7

LEVEL 8~10

SPECIAL

???



マリオのピクロスレベル1をクリアしたら、オープニング画面にもどってみてください。

マリオの頭の上に、ワリオの手が見えていますね。それが手さねきする方向(左)に十字ボタンを押してみると……。ワリオのピクロスがあそべるようになっていきます。

ワリオのピクロスは、ちょっと手ごわい難問や奇問が多いのが特徴です。

●ヒントルーレットはありません。

●時間制限はありません。

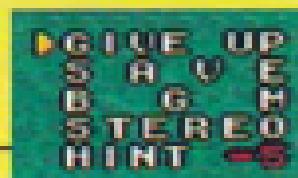
●試し書きモードがあります(詳しくは8ページをご覧ください)。

マウスでメニュー画面を開く場合は、石版の外にカーソルを移動させ、右ボタンを押します。キャンセルする場合は、もう一度右ボタンを押します(BGMあるいはSTEREOを入れるときは、左ボタンで確定し、右ボタンで問題回答画面にもどってください)。

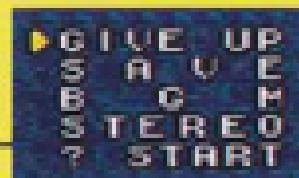
プレイヤーを助ける便利な機能

各問題の解答中に、STARTボタンを押すと、ポーズがかかり、下の写真のような選択肢（メニュー画面）があらわれます。キャンセルする場合はAボタンを押します（BGMあるいはSTEREOをえらんだときは、△ボタンで確定し、□ボタンで問題回答画面にもどってください）。

マリオの
ピクロス



ワリオの
ピクロス



■ GIVE UP

「YES」をえらぶと、ゲームを途中で終了できます。解いている途中のデータは消えてしまいますので、ご注意ください。

■ SAVE

「YES」をえらぶと、解いている途中のデータをセーブ（保存）できます。次にはじめるときに、セーブデータの「CONTINUE」をえらぶと、つづきをプレイすることができます。

■ BGM

BGMをメニューのなかからえらぶことができます。

また、BGMをオフにすることもできます。

■ STEREO

ステレオ音声またはモノラル音声をえらべます。

■ HINT - 5 (ヒントルーレット・マリオのピクロスのみ)

選択すると、タテ一列ヨコ一列のヒントがもらえます。ただし1回ヒントをもらうたびに5分マイナスされます。

■ ? START (試し置きモード・ワリオのピクロスのみ)

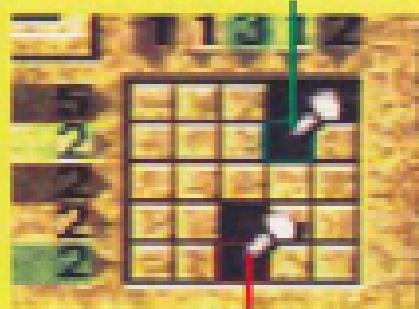
「YES」を選択すると、「試し置きモード」に入ります。けずった部分も「X」印も、黄色で表示されるようになります。

このモードからでたいときは、再びSTARTボタンを押し、「? END」をえらびます。「決定しますか？」ときかれますので、試し置きした部分（黄色表示の部分）をそのまま決定したいときは「はい」、その部分を消してもどの状態にもどりたいときは「いいえ」を選択してください（「試し置きモード」の中ではセーブできません）。

ふたりプレイについて

コントローラ、あるいはマウスをもう1つ差しこむと、ピックのカーソルが画面上に2つあらわれ、ふたりプレイができるようになります。ご家族やお友達どうして、協力して問題を解いてみてください。2コントローラのどのボタンをさわっても2プレイヤーのカーソルがあらわれます(約20秒間入力がないと、カーソルは消えます)。

プレイヤー2 (緑のカーソル)



プレイヤー1 (赤のカーソル)

絵が完成して、答えが表示されたところでBボタンを押すと、2人の結果が表示されます。

データのセーブについて

- ゲームのセーブは全盤で2つまでできます。データのセーブはつねに自動的に行われます。ただし、ゲーム途中のデータの場合は、スタートボタンでポーズをかけてから行ってください。

セーブされたデータの消去について

- 2つあるセーブデータのどちらかを消去したいときは、データセレクトの画面で消去したいデータを入れらび、セレクトボタンを押しながらAボタンとBボタンを同時に押します。すると「ERASE?」ときかれますので、Aボタンを押して決定するとデータが消えます。
- すべてのデータを消して、ソフトを買ったときの状態にもどしたいときは、セレクトボタンと十字ボタンの左上を押しながら電源をいれます。そしてAボタンでOKすると、すべてのデータが消去されます。

ピクロスのコツ

ピクロスの解き方のコツを、
15×15のフィールドを例
にお教えします。



コツ・1

けずってはいけないとわかったマスは、すぐ「×」をつけておくこと。それによってけずれるマスが少しずつ確定されていきます。

コツ・2

けずれたり「×」をつけたマスがふえたら、それは断続手がありができたことになるので、その上もしくは左の数字とてらしあわせてみましょう。

コツ・3

全部けずれる列をさがしてみましょう。15×15のフィールドで「15」とあれば、その列は全部けずることができます。逆に、「0」とあれば、けずれるマスがないことがわかるので、全部「×」をつけることができます。

15	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
0	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗

コツ・4

ヒント数字とけずれたマスの数が同じになつたら、その列はしに「×」をつけてしまいましょう。たとえば、「4 1 2」とあって、



と「4」のマスが確定したら、



このように両はしに「×」をつけます。すると、さらに手がかりが増えることになります。

コツ・5

複数のヒント数字がある場合、間にに入る「×」のマスを1つと仮定して、数字の合計とたしてみましょう。答えがフィールドのマス自と同じならば、その列はすでに確定していることがわかります。

たとえば「7 7」なら、 $7+1$ （すきま）+7=15。するとこの列は



しかりえません。

また、たとえば「1 2 4 3 1」なら、こうなります。



いつでもどこでも、ゲームボーイでレッツピクロス！

〔スーパーゲームボーイであざやかカラー〕

ゲームボーイソフト

〔マリオのピクロス〕好評発売中

任天堂 バッテリーパックアップ

メーカー希望小売価格 3,900円(税別)



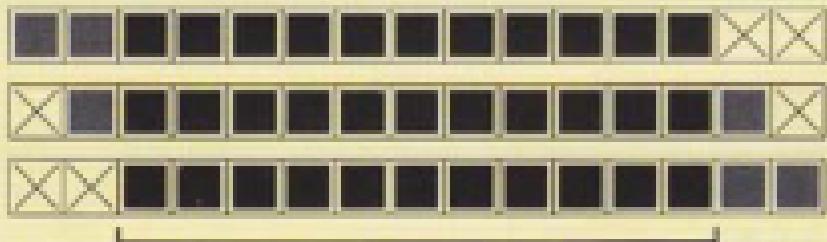
コツ・6

ヒント数字が大きい例をさがしましょう。フィールドのマス目の半分より大きい数字があれば、論理的に必ずけざることでできるマスがあるはずです。たとえば、「13」とあれば、15のマスのうち、13マス分けざるわけですから、真ん中の11マスは必ずけざれるのです。



なぜなら、13の入る可能性は

この3通りで、いずれにしても中央の11マスはまちがいなくけざれることになるからです。



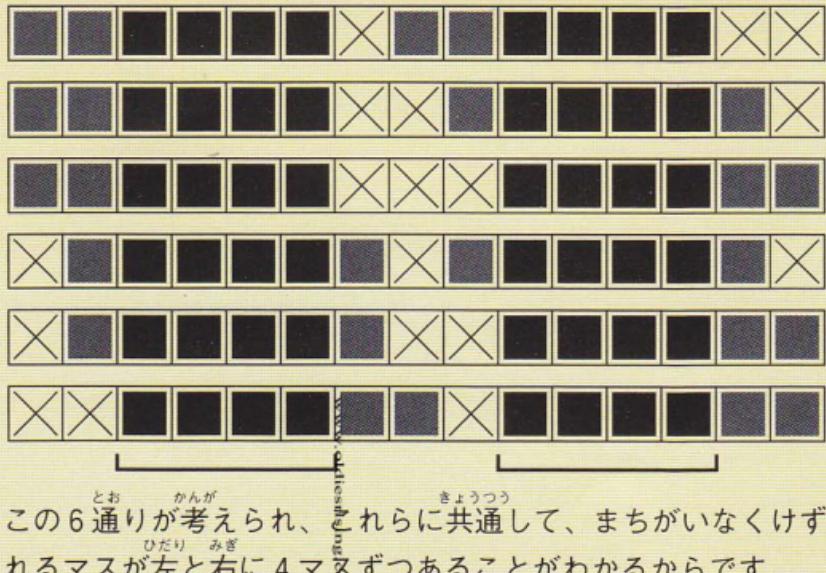
ちなみに、「10」の場合、「8」の場合も必ずけざれるマスは以下のようになります。上の「13」の例を応用すればわかりますね。



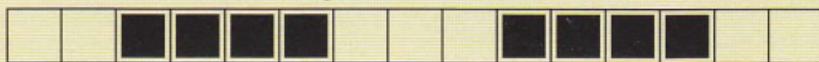
もうすこし複雑な例に挑戦してみましょう。ヒント数字が「66」の場合、必ずけざれるマスは?……正解は、こうなります。



なぜなら「6 6」というのは



この6通りが考えられ、これらに共通して、まちがいなくけず
れるマスが左と右に4マスずつあることがわかるからです。



コツ・7

一番はしの列が確定すると、大きな手がかりになります。たと
えば、下のような問題があったとき……。

3	■
4	■
1	1
5	2
9	2
4	1
1	1
3	3
6	
1	X
2	2
3	X
2	4
3	2
2	4
3	1

このタテの列が決
まりば
れ
き

3	■	■	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
4			■															
1	1																	
5	2																	
9	2																	
4	1	1																
3	3																	
6																		
1	X																	
2	2	X																
3	X																	
2	4		■	■	X													
3	2		■	■		X												
2	4	2				X												
3	1	■					X											

ここまで解
かる
わけです



ここからは、オレ様が、ちょっと高度なテクニックを教えるぜ。その名も、試し置きモードを使った「仮定法」だ！ ついてこれるか？

「ワリオのピクロス」の問題を解いていて、どうしても確定するマスが見つからないときには、試し置きモードを利用してみてください。あるマス目を「仮に」けずり、矛盾があれば、そのマスは「×」と確定する方法です。

右の例を見てください。

まず、「一番上の列のヨコのヒント数字「2」が、びったり左はしからはじまっている」と仮定し、試し置きモードでその通りけずってみます。

するとタテのヒント数字の左から2列目までが、右の図のようにけずられます。

しかし、赤で囲んだ部分が上から2列目のヨコのヒント数字、「1」と矛盾するので「ヨコのヒント数字の一一番上の「2」が、びったり左はしからはじまっている」という仮定はまちがっていたことになります。

したがって、この「×」印が確定します。試し置きモードをはずして、通常の「×」に戻してください。

2	2	2	2	1
2				
1				

2	2	2	2	1
2	■	■	✗	
1				

2	2	2	2	1
2	■	■	✗	
1	■	■	✗	

	2	2	2	2	1
2	✗				
1					

今度はさきほどの「2」を、ひとつ右にずらしてみましょう。

	2	2	2	2	1
2	×	■	■	×	
1					

	2	2	2	2	1
2	×	■	■	×	
1		■	■		
	■	■			

まだ、赤で囲んだ部分は矛盾しています。したがって、2つめの「×」も確定します。

	2	2	2	2	1
2	×	×			
1					

同じようにして、もう一つ右にずらしてみると、やはり、赤で囲んだ部分は矛盾しています。そこで3つめの「×」も確定します。

	2	2	2	2	1
2	×	×	■	■	×
1		■	■		
	■	■			

すると、この「2」は、ここにしか入らないことがわかります。

この「仮定法」の考え方を応用すると、より難易度の高いピクロスを解くことができます。いろいろ試してみてください。

	2	2	2	2	1
2	×	×	×		
1					

	2	2	2	2	1
2	×	×	×	■	■
1					

Executive Producer
山内 浩
Supervisors
宮本 哲 菊田達也
Producers
川口幸司 中山誠
Director
石原恒和
Main Programmers
寺本憲明 関方廣生
Programming Assistant
河原林洋行
Screen Graphics Designers
日高徳義 石原恒和
監督誠司
Sound Programmers
Music Composer
上野利幸
Puzzle Coordinator
笠井和也

Puzzle Designers
田中翠 山下康之
藤原光雄 宇仁明子
園田恭子 中島洋
Illustrator
小田部隼一
Package & Manual Designers
ジョン・ティム・キュウ
坂田隆子
Manual Editors
陣内弘之 川原敏子
Coordinators
山本和之 入江勝吾
永井幸博 赤間清一
坂本祐哉 梅原正樹
Special Thanks to
歌代政教 遠井康裕
井口祐知子 齐藤吉

警告：

ビデオゲームのコピーは法律で禁じられています。
任天堂のゲーム・ソフトは著作権によって全世界で保護されています。もしコピー品を入手されたならば、すべて廃棄処分してください。違反者は罰せられますので、ご注意ください。
ご不明な点は取扱説明書に記載されている任天堂株式会社までご連絡ください。

WARNING :

It is a serious crime to copy video games according to Copyright Law. Nintendo games are strictly protected by copyright rights worldwide. Please destroy any illegal copies that may come into your possession. Violators will be prosecuted.

If you have any question, please contact Nintendo Co.,Ltd. (address and telephone number are as being appered in the user's instruction manual).

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、
また商業目的の販賣は禁止されております。

本機器は日本国内専用です。外国ではテレビの構造、
放送形態等が違いますので使用できません。

このカセット内部には、ゲームの成績や途中経過をセーブ(記録)
しておくバッテリーバックアップ機能がついています。
むやみに電源スイッチをON/OFFしたり、本体の電源を入れ
たままでカセットの抜き挿しをすると、蓄積されていた内容が
消えてしまうことがありますのでご注意ください。なお、リチ
ウム電池は有償で交換させていただきます。

お客様ご相談窓口

任天堂株式会社

本 社 〒605 京都市東山区福移上高松町60番地
TEL. (075) 541-6113

販売サービスセンター 〒101 東京都千代田区外延須田町1丁目22番地
TEL. (03) 3254-1647

大 阪 支 店 〒531 大阪市北区本庄東1丁目13番9号
TEL. (06) 376-5970

名古屋営業所 〒451 名古屋市西区下2丁目18番9号
TEL. (052) 571-2506

岡山営業所 〒700 岡山市東区4丁目4番11号
TEL. (086) 252-2038

札幌営業所 〒060 札幌市中央区北9条西18丁目2番地
TEL. (011) 612-6930

©1995 Nintendo / APE Inc./ JUPITER Co.,Ltd.
禁無断転載

任天堂株式会社

スーパーファミコン
スイッチ

このマークはスーパーファミコン用マウスのマークが表示されている機器、または標準コントローラをご使用可能なソフトであることを示します。

任天堂株式会社

〒605 京都市東山区福路上高松町60番地 TEL (075)541-6113 (代)

スーパー・ファミコンは任天堂の登録商標です。

PRINTED IN JAPAN

G 957086